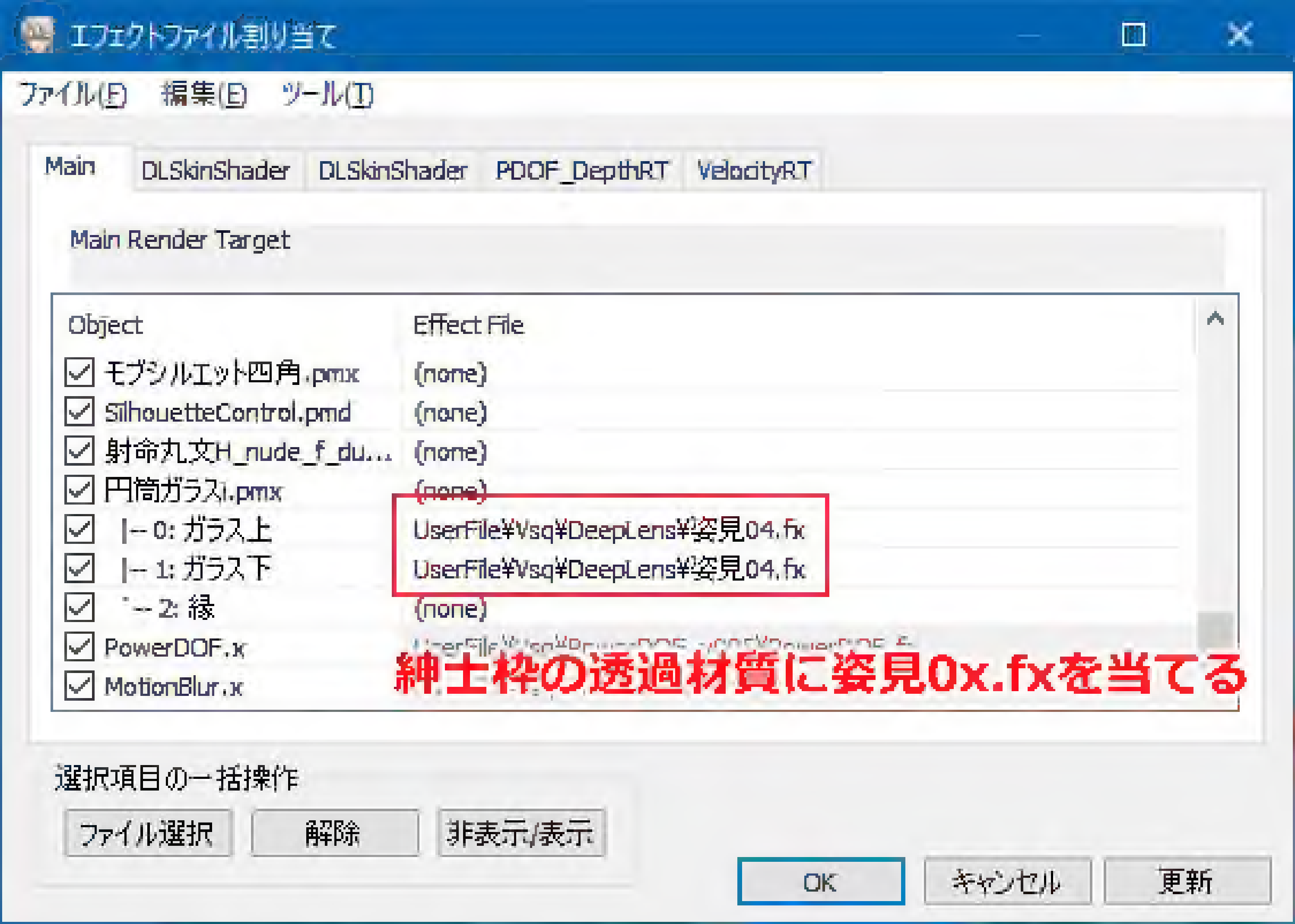
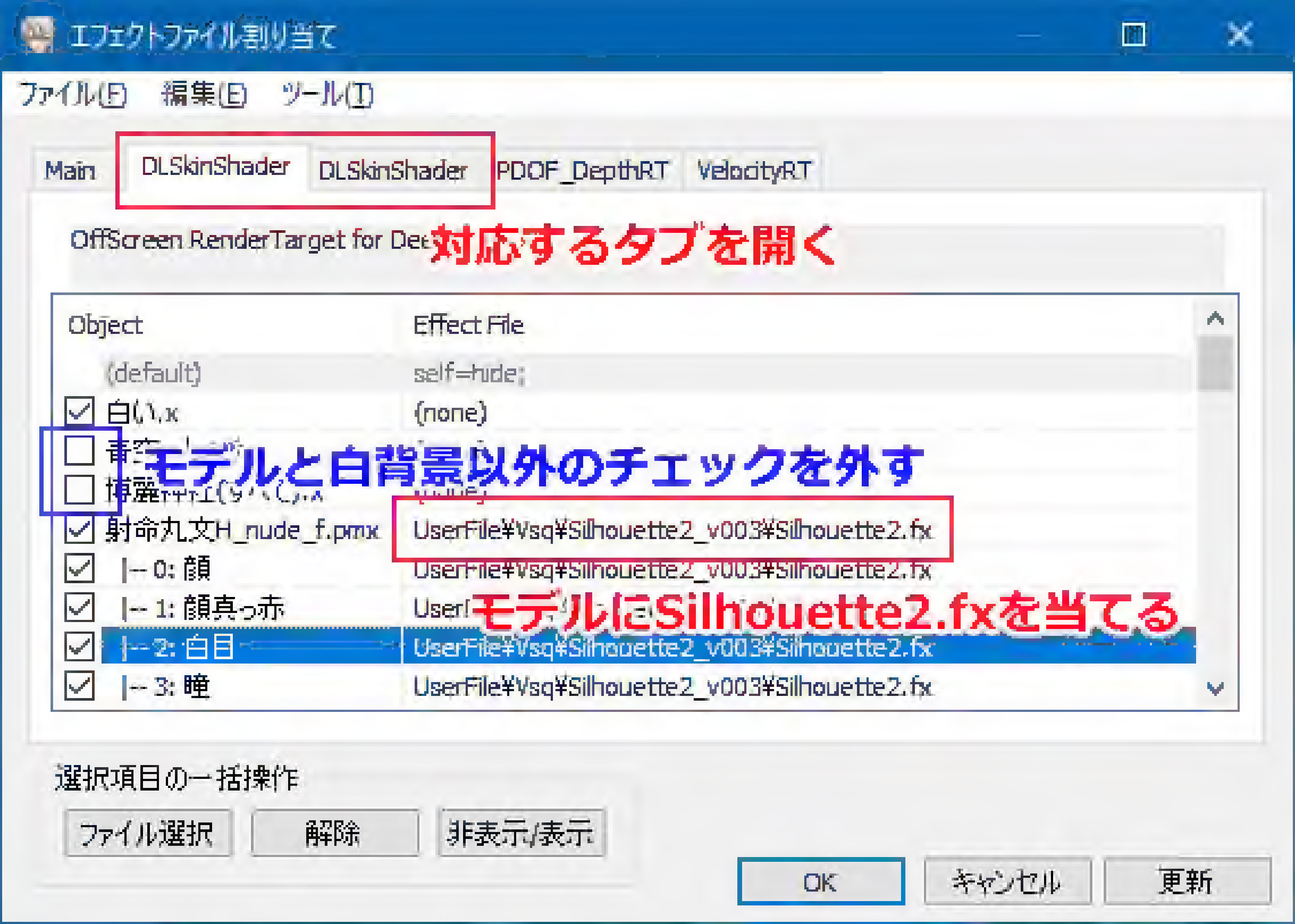

エフェクトファイル割り当て
ファイル(F)
編集(E)
ツール(T)
Main
DLSkinShader
DLSkinShader
PDOF_DepthRT
VelocityRT
Main Render Target
Object
Effect File
モブシルエット四角.pmx
(none)
SilhouetteControl.pmd
(none)
射命丸文H_nude_f_du...
(none)
円筒ガラスi.pmx
(none)
|-- 0: ガラス上
UserFile¥Vsq¥DeepLens¥姿見04.fx
|-- 1: ガラス下
UserFile¥Vsq¥DeepLens¥姿見04.fx
`-- 2: 縁
(none)
PowerDOF.x
MotionBlur.x
紳士枠の透過材質に姿見0x.fxを当てる
選択項目の一括操作
ファイル選択
解除
非表示/表示
OK
キャンセル
更新


エフェクトファイル割り当て
ファイル(F)
編集(E)
ツール(T)
Main
DLSkinShader
DLSkinShader
PDOF_DepthRT
VelocityRT
対応するタブを開く
Object
Effect File
(default)
self=hide;
白い.x
(none)
モデルと白背景以外のチェックを外す
射命丸文H_nude_f.pmx
UserFile¥Vsq¥Silhouette2_v003¥Silhouette2.fx
|-- 0: 顔
UserFile¥Vsq¥Silhouette2_v003¥Silhouette2.fx
|-- 1: 顔真っ赤
モデルにSilhouette2.fxを当てる
|-- 2: 白目
UserFile¥Vsq¥Silhouette2_v003¥Silhouette2.fx
|-- 3: 瞳
UserFile¥Vsq¥Silhouette2_v003¥Silhouette2.fx
選択項目の一括操作
ファイル選択
解除
非表示/表示
OK
キャンセル
更新



カメラ編
表情操作
目
0.500
登 録
<<
単色赤
>>
まゆ
1.000
登 録
<<
エッジも
>>